



ILUSTRE COLEGIO OFICIAL DE LICENCIADOS EN EDUCACION FISICA Y EN CIENCIAS
DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE DE LA COMUNIDAD DE MADRID

COMUNICADO DE COPLEF MADRID EN RELACIÓN A LOS eSPORTS O DEPORTE ELECTRÓNICOS

Madrid, 19 de septiembre de 2017

Exposición de motivos:

El pasado mes de julio, el presidente del Gobierno de Canarias D. Fernando Clavijo, anunció la incorporación de los deportes electrónicos a la nueva Ley del Deporte de la Comunidad Autónoma.

Desde la fecha son numerosos los organismos que mantienen su foco de atención en la problemática siendo reseñable la sesión de análisis y estudio del Parlamento Europeo y la cantidad de posicionamientos de organismos del mundo del deporte.

Ante una problemática de carácter global, y no local, que antes o después pueda ser objeto de debate en nuestra Comunidad Autónoma, COPLEF Madrid ha decidido publicar un posicionamiento, **con un documento que, abierto en el tiempo, y por lo tanto revisable**, pueda reflejar el estado del objeto del comunicado fruto de la evolución social, tecnológica, sanitaria, económica, jurídica, etc., bajo la que tiene que abordarse la problemática.

Concepto de Deporte:

A lo largo de la Historia han sido numerosas voces autorizadas, en su mayoría desde el ámbito científico-académico, las que han dejado su legado en el concepto del juego y del deporte: desde Huizinga en "Homo ludens", hasta Coubertin, Cagigal, Parlebas, Hernández Moreno, etc.

En 1992, en su artículo 2, la Carta europea del deporte firmada por todos los ministros responsables de deporte de los países miembros, señala:

"A los fines de la presente Carta: a) Se entenderá por «deporte» todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles".



ILUSTRE COLEGIO OFICIAL DE LICENCIADOS EN EDUCACION FISICA Y EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE DE LA COMUNIDAD DE MADRID

COMUNICADO DE COPLEF MADRID EN RELACIÓN A LOS eSPORTS O DEPORTE ELECTRÓNICOS – 19/09/2017

Desde COPLEF Madrid, lejos de matizaciones, precisiones, etc., entendemos que es el concepto más autorizado de Deporte por el amplio consenso existente. No obstante, las autoridades europeas aún no se han pronunciado en cuanto a la inclusión de los *eSports* o Deportes electrónicos en dicho concepto, o si se precisa y matiza el mismo 25 años después.

Concepto de eSport o deporte electrónico:

Son numerosas las denominaciones que podemos encontrar en torno al mismo concepto: *eSport*, *eDeporte*, deporte electrónico, *exergames*, videojuego activo, etc.

Sin que a día de hoy COPLEF Madrid encuentre una definición de amplio consenso, sí que parece claro que el concepto a definir es una “competición de videojuego”, siendo este último definido por la RAE como “juego electrónico que se visualiza en una pantalla”.

COPLEF Madrid, a expensas de nuevos acuerdos de organismos internacionales en el concepto de Deporte, ve un difícil encaje del concepto de *eSport* en el concepto de deporte de la Carta europea de 1992.

Habilidades perceptivo-motrices:

En una revisión sistemática de los beneficios de la práctica de videojuegos, se puede encontrar literatura científica sin suficientes pruebas concluyentes en la misma dirección en torno al gasto energético, pero sí evidencias de la mejora de habilidades motrices gruesas, habilidades motrices finas, equilibrio dinámico, equilibrio estático, coordinación óculo-manual, coordinación óculo-pédica, etc.

Reconocidas las bondades del objeto de este posicionamiento, COPLEF Madrid considera que no todas las HERRAMIENTAS e INSTRUMENTOS que puedan mejorar aspectos de la motricidad humana, puedan ser objeto de encaje en el concepto de deporte de la Carta europea de 1992, así como que, debido a la tecnología, existen diversas herramientas, aplicaciones, etc. que pueden proporcionar nuevos recursos de interés en el ámbito de la actividad físico-deportiva y el ejercicio físico.



ILUSTRE COLEGIO OFICIAL DE LICENCIADOS EN EDUCACION FISICA Y EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE DE LA COMUNIDAD DE MADRID

COMUNICADO DE COPLEF MADRID EN RELACIÓN A LOS eSPORTS O DEPORTE ELECTRÓNICOS – 19/09/2017

Legislación:

Como antecedentes, en 2002 ya el Juzgado Central de lo Contencioso-Administrativo num. 6 de la Audiencia Nacional desestimó la demanda en su sentencia num. 79, en la que el juego de cartas *Bridge*, aspiraba al reconocimiento oficial como modalidad deportiva por parte del Consejo Superior de Deportes (CSD).

El CSD es un organismo autónomo de la Administración General del Estado española, que tiene en sus competencias reconocer la existencia de una modalidad deportiva. Actualmente existen 64 modalidades deportivas reconocidas por este organismo, sin que podamos incluir al *eSport* o deporte electrónico como una de ellas.

COPLEF Madrid considera necesario precisar la legislación en referencia a los *eSports*. Sobre todo, en aspectos mucho más objetivos como los económicos, financieros y laborales, que puedan ir incorporando los mismos al cuerpo legislativo, en espera de las resoluciones que pueda emitir la administración competente en materia de deportes, e incluso organismos internacionales como el Comité Olímpico Internacional, que ya ha manifestado su intención de incorporarlos al programa olímpico.

Cierto es que en EEUU y Japón se pueden concentrar cantidades de público en torno a una competición de videojuegos, propias de un espectáculo deportivo de primera línea de nuestro país. Pero no menos cierto es que la realidad social en España es bien diferente. Es por esto que, en este caso, la legislación debe responder a lo que acontece en la región, y no a la aspiración de un grupo de interés en concreto.

Deben ser objeto de reflexión del legislador aquellos aspectos básicos sobre la existencia de la realidad social de los *eSports* en la región que le compete, la necesidad o no de regulación, la proporcionalidad de la medida y el valor que tiene para mejorar la vida de los ciudadanos.

Ámbito territorial:

Las nuevas tecnologías como el *streaming* -retransmisión y distribución digital de contenido multimedia a través de una red de ordenadores- permiten hoy en día a dos personas poder competir en un videojuego en dos lugares diferentes del planeta.



ILUSTRE COLEGIO OFICIAL DE LICENCIADOS EN EDUCACION FISICA Y EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE DE LA COMUNIDAD DE MADRID

COMUNICADO DE COPLEF MADRID EN RELACIÓN A LOS eSPORTS O DEPORTE ELECTRÓNICOS – 19/09/2017

COPLEF Madrid ante: a) una problemática global que no puede atajarse de manera local, b) el alto nivel de incertidumbre y falta de consenso extra-territorial a día de hoy, y c) la asimetría legislativa que pueda suponer la legislación; emplaza a las autoridades legislativas regionales a los consensos nacionales e internacionales.

Géneros eSports y valores:

En una revisión realizada encontramos videojuegos de estrategia en tiempo real, disparos en primera persona, arenas de batalla multijugador, juegos de lucha callejera, etc.

En ningún momento COPLEF Madrid apoyará aquellas manifestaciones de violencia, racismo, discriminación, etc., y considera que, en este sentido, al margen del debate abierto, le queda un amplio recorrido por recorrer a la industria del videojuego.

Reglamento, equipamiento deportivo y salud del deportista:

Mucho queda aún por definir en cuanto a los aspectos técnicos estandarizados e internacionalmente reconocidos, y no menos importante, de la aceptación social de los mismos. Pongamos como ejemplos: *gamer* como deportista, *joystick* como material deportivo, edad de los competidores cuando las habilidades determinantes del rendimiento se encuentran en menores de edad, seguridad de los objetos electrónicos en relación al número de horas de uso, riesgos de los usuarios debido a enfermedades propias del sedentarismo, dopaje, indumentaria en las competiciones y por supuesto, una institución/organización que lo reglamente.

Ante todo lo anterior, COPLEF Madrid no puede ponerse de perfil ante debates que, antes o después, llegarán a nuestra Comunidad Autónoma. Como se indica al comienzo del posicionamiento, COPLEF Madrid ha decidido publicar un documento que, abierto en el tiempo, y por lo tanto revisable, pueda reflejar el estado del objeto del comunicado fruto de la evolución social, tecnológica, sanitaria, económica, jurídica, etc. bajo la que tiene que abordarse la problemática.



ILUSTRE COLEGIO OFICIAL DE LICENCIADOS EN EDUCACION FISICA Y EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE DE LA COMUNIDAD DE MADRID

COMUNICADO DE COPLEF MADRID EN RELACIÓN A LOS eSPORTS O DEPORTE ELECTRÓNICOS – 19/09/2017

Por lo tanto:

1.- Se considera prudente abordar la legislación al respecto, una vez se establezcan las resoluciones acerca del encaje de los eSport como deporte tanto de la administración pública estatal competente en materia de deportes, como de los organismos internacionales.

2.- Ante un problema global y no local, se considera necesario esperar a un mayor análisis y estudio por parte del Parlamento Europeo en relación a la problemática.

3.- Nos encontramos en la sociedad de la información, con avances tecnológicos no imaginables cuando se abordó la definición de Deporte en la Carta Europea en 1992. Señalado lo anterior, COPLEF Madrid no ha detectado la necesidad de redefinirlo, ni que los eSport, sean una realidad social de masas de necesidad inminente de regular en la Comunidad de Madrid.

4.- Encontramos actualmente en los eSports un gran número de variables indefinidas que deben plantear una evolución en cuanto a aspectos que no suponen mejoras en nuestra sociedad.

5.- Muchos son los conceptos de esta era digital, que deben ser concretados por nuestros gobiernos, pero nunca los términos y la dimensión económica de un hecho o realidad, debe ser encubierto bajo la definición de Deporte.

Es por ello que COPLEF Madrid entiende que parece incoherente la regulación de los eSports en la Ley Canaria del Deporte sin que hayan sido considerados como Deporte hasta el momento.